

**CRIMES ET
CHÂTIMENTS
AU BRIDGE**

**Léon Gamme
Léo Braverman**

**CRIMES ET
CHÂTIMENTS
AU BRIDGE**

Editions Le Bridgeur

PRÉFACE

Vous savez sans doute que je vante volontiers les vertus conviviales du bridge.

Ce livre en est une preuve supplémentaire, car c'est une vieille et profonde amitié qui me lie à ses auteurs. Et c'est ensemble que nous avons vécu la glorieuse réussite du Club du Raincy.

La réputation du club s'est d'abord établie sur sa qualité d'accueil et d'animation que l'on doit à Léon Gamme.

Léon, musicien de très grand talent, a mis au service du bridge sa gentillesse exceptionnelle, alliée à sa très grande valeur bridgesque.

Léo, médecin à la vocation d'écrivain, a toujours eu le goût de la vulgarisation en médecine comme au bridge.

Ensemble, nous avons remporté notre premier titre national prouvant ainsi qu'on peut, à la fois, développer le bridge quantitativement et qualitativement.

Il est donc naturel de les voir réunis aujourd'hui pour vous faire profiter d'une longue expérience qui, entre autres, a engendré des carrières de championnes et champions confirmés, comme celles de Colette Lise, Catherine Saul et encore de Michel Perron.

C'est vous dire si les donnes qu'ils vous proposent ici, les conseils qu'ils vous prodiguent vont sans conteste vous aider.

Cet ouvrage a le mérite considérable de recenser les erreurs fréquentes que l'on voit commettre, les expliquer pour vous empêcher de les répéter.

En le lisant, vous reconnaîtrez plus aisément les situations auxquelles vous vous trouvez souvent confrontés.

Et je crois sincèrement qu'il vous aidera à progresser énormément. A défaut du « sans faute » évoqué qui reste inhumain (même les plus grands commettent des erreurs de temps à autre), vous en éviterez un grand nombre, ce qui rendra votre bridge plus agréable et plus divertissant encore.

Après tout, c'est bien là ce qui doit être votre ambition commune.

José DAMIANI,
Président de l'European Bridge League.

CRIMES ET CHATIMENTS AU BRIDGE

Cent fautes à éviter pour progresser vers le sans faute

Cet ouvrage s'adresse essentiellement aux joueurs dits « moyens », lesquels constituent l'immense majorité des bridgeurs qui, soit par manque de pratique, soit par manque d'attention, restent figés à une espèce de seuil d'incapacité où ils commettent les mêmes erreurs pendant des lustres, faute d'en comprendre les mécanismes. Ce sont ces mécanismes que, précisément, nous nous proposons de mettre en lumière dans ce livre qui, par ailleurs, peut aider le débutant quelque peu doué à brûler les étapes, et devenir ainsi rapidement ce qu'il est convenu d'appeler un bon joueur.

En effet, le bridge est avant tout un jeu d'automatismes : connaître les zones de manche et de chelem, évaluer la force combinée des deux mains et les paliers de sécurité à ne pas dépasser, apprécier les « fits », détecter les points perdus et se méfier des « misfits », photographier la couleur d'entame, élaborer un plan de jeu, couper les communications adverses ou ménager les siennes, observer les répartitions et compter les points afin de « faire les mains », utiliser les probabilités, maniements de couleurs et coups de sécurité élémentaires, préparer une fin de coup, sont autant de concepts qui doivent devenir routine pour ensuite réserver sa réflexion aux situations difficiles. Celles-ci ne sont pas si nombreuses et l'aptitude à les résoudre fait la différence entre bons joueurs et champions.

Or, l'acquisition de ces automatismes est longue, elle demande des centaines d'heures de cours ou des milliers de donnes à la table, et peut-être les enseignants n'insistent-ils pas assez sur certaines fautes grossières qui font le régal de l'adversaire. Pourtant leur mécanisme n'a rien d'évident pour le joueur moyen. Empêtré dans une réflexion stérile ou désordonnée, il passe son temps à « empailler des contrats en béton », demander des manches ou des chelems « fantômes », contrer « pour égal », faire des « crèmes renversées », chuter des « coups sur table » ou en « refileur d'ingagnables »... pour reprendre le jargon habituel des bridgeurs.

C'est pourquoi nous nous proposons de passer en revue une centaine de ces fautes parmi les plus courantes (quoiqu'elles ne soient pas toujours sanctionnées d'un juste châtement). A notre connaissance, il n'existe que deux livres traitant de ce sujet en langue française. Celui de Simon : *Pourquoi vous perdez au bridge* (traduit de l'anglais), quoique instructif et attrayant, traite surtout de la partie libre et de sa psychologie ; là n'est pas notre propos.

Il ne reste en définitive que le petit chef-d'œuvre du regretté Roger Trezel, paru en 1964, aujourd'hui épuisé : *Ce qu'il ne faut pas faire au bridge*. C'est, somme toute, cet ouvrage que nous avons voulu actualiser dans une présentation plus didactique. On y retrouve forcément des situations analogues et une même hiérarchisation des fautes selon leur gravité : trois étoiles correspondent aux « atrocités », deux au « péchés mortels », une aux « péchés véniels ».

*
* * *

Bien sûr, aucune règle n'étant absolue, il arrive qu'une erreur habituellement fatale telle que rejouer dans la couleur de l'adversaire, ou bien coupe et défausse, constitue la seule défense valable dans certains cas où l'attentisme est de rigueur par opposition à ceux où il faut au plus vite affranchir ses couleurs avant l'adversaire.

La plupart de ces exemples sont vécus, ils proviennent de tournois de clubs auxquels nous nous sommes consacrés pendant des années, de tournois « du dimanche », ou encore, de compétitions régionales. Pour chacun d'eux nous indiquons ce qui s'est (mal) passé à la table et ce qui aurait dû être. Pour la compréhension, le joueur le plus concerné par la donne sera toujours placé en Sud sur le diagramme. Dans le but de distraire, nous nous sommes efforcés de « croquer des personnages » tels qu'on les rencontre à la table, particulièrement dans les grands tournois par paires, sans prétendre à la perfection d'un « Bridge dans la ménagerie ».

Aussi, commencerons-nous par la cent unième faute, particulièrement coûteuse, celle qui consiste à montrer son jeu... Elle est le fait de nombre de débutants, surtout au moment où ils relèvent leurs cartes. Avides d'en prendre connaissance, mais peu habitués à les classer, ils les ramassent souvent une par une et les font défiler comme dans un kaléidoscope. Il est alors impossible de ne pas les voir, même par mégarde : ne pas regarder sciemment le jeu de l'adversaire ne dispense pas de cacher le sien...

*
* * *

Automatisme et mémoire, réflexion et jugement, rigueur et concentration, psychologie et imagination, il n'est guère de jeu en dehors du bridge qui demande de telles qualités. Mais en est-il qui procure autant de satisfaction mentale ?

CRIMES ET CHATIMENTS... AU BRIDGE

ENCHÈRES SANS INTERVENTION

- x x x 1° Méconnaître les zones de manche.
- x x x 2° Méconnaître les zones de chelem, le Blackwood intempestif.
- x x 3° Méjuger la valeur réelle d'un jeu, les plus-values.
- x x 4° Négliger la présence de moins-values.
- x x 5° S'envoler sur une ouverture de barrage du partenaire malgré le misfit sous prétexte qu'on a beaucoup de points.
- x x 6° Jumper au premier tour dans une couleur creuse.
- x x 7° Cacher au partenaire le fit par un honneur court alors qu'il paraît en recherche de chelem.
- x x 8° Jouer un chelem avec deux perdantes immédiates dans une couleur, la notion des contrôles.
- x x 9° Passer sur un Blackwood aux as ; le 4 SA quantitatif.
- x 10° Faire un Blackwood lorsque l'atout est Trèfle et qu'il peut y avoir deux as dehors.
- x x x 11° Passer sur une enchère forcing.
- x x 12° Choisir comme atout la couleur répartie 5/3 plutôt que celle qui est 4/4 en cas de double fit.

EN ENCHÈRES COMPÉTITIVES

- x x 13° Hésiter avec des points dans l'intervention adverse, puis passer.
- x x 14° Intervenir dangereusement hors limites de sécurité.
- x x x 15° Reparler abusivement sans y être obligé ; les vertus du passe.

- x x 16° Contrer d'appel avec une répartition inadéquate, particulièrement avec des points dans la couleur d'ouverture.
- x x x 17° Passer sur un cue-bid.
- x 18° Craindre de « réveiller à l'oreille ».
- x x 19° Contrer punitivement au nom d'un certain nombre de points sans une force à l'atout.
- x x 20° Tenir un contre punitif avec un fit excessif dans la ou les couleurs du partenaire sans les levées de défense promises.
- x x 21° Méconnaître le caractère S.O.S. d'un surcontre.
- x 22° Négliger d'orienter le contrat final pour protéger l'entame en cas d'intervention.
- x 23° Méconnaître le caractère forçant d'un passe à niveau élevé dans le cadre d'enchères compétitives.

LE JEU AVEC LE MORT

La première carte

- x x x 24° Fournir du mort un mauvais honneur à l'entame.
- x x x 25° Fournir une carte erronée du mort à l'entame.
- x x x 26° Omettre de laisser passer l'entame pour couper les communications adverses.
- x x 27° Ignorer la possibilité d'un singleton adverse à l'entame dans un contrat à la couleur ; l'impasse dangereusement inutile.

Le plan de jeu

- x x 28° Jouer atout trop tôt.
- x x 29° Oublier de tirer ses levées maîtresses avant de procéder à un jeu de double coupe.
- x x 30° Jouer atout trop tard.
- x 31° Négliger d'additionner ses chances de gain.
- x 32° Méconnaître un mort inversé.
- x 33° Méconnaître la réalisation d'un contre-temps.
- x x 34° Méconnaître une manœuvre de Guillemart.
- x x 35° Ignorer une manœuvre de perdante sur perdante.
- x x x 36° Retarder une impasse jusqu'à ce qu'elle devienne impossible faute de communication.
- x x 37° Méconnaître la nécessité d'un coup à blanc.
- x x 38° Négliger d'éviter la main dangereuse.
- x x 39° Mal utiliser ses rentrées.

- x 40° Couper prématurément au risque de perdre le contrôle du coup ; la perdante sur perdante.
- x x x 41° Faire une impasse sans point d'appui.
- x x 42° Négliger de couper les communications adverses.
- x x 43° Craindre de sacrifier une levée potentielle pour en gagner plusieurs alors que le contrat atteint a toutes chances d'être bénéficiaire.
- x x 44° Méconnaître les jeux de sécurité élémentaires contre le valet quatrième.
- x x 45° Méconnaître les jeux de sécurité élémentaires contre dame/valet.
- x x 46° Méconnaître les jeux de sécurité élémentaires contre roi/dame ou roi/valet.
- x x 47° Bloquer une couleur dans le cadre d'une impasse répétée.
- x x 48° Détecter trop tard un valet second avec A 10 x pour R D x x.
- x x 49° Négliger l'éventualité d'un as second dans certaines circonstances précises.
- x x 50° Négliger l'éventualité d'une répartition favorable avec une couleur longue, plus ou moins concentrée inattaquable de la main courte.
- x x 51° Méconnaître une élimination placement de main.
- x x 52° Oublier de faire un compte de main élémentaire pour orienter une impasse ou prendre un honneur court mal placé.
- x 53° Méconnaître une réduction d'atouts en cas de mauvais partage.
- x x x 54° Se raccourcir successivement des deux mains à l'atout et perdre le contrôle du coup.

LE JEU DE FLANC

L'entame

- x x x 55° Entamer sous un as à la couleur.
- x x x 56° Craindre d'entamer atout lorsque le répondant n'a donné qu'une tiède préférence pour la première couleur de l'ouvreur.
- x x 57° Craindre d'entamer atout lorsque l'adversaire va probablement procéder à un jeu de double coupe.
- x x 58° Craindre d'entamer atout lorsque le partenaire transforme punitivement un contre d'appel au palier de un.
- x x 59° Craindre de risquer une entame offensive en cas de double fit adverse.
- x 60° Craindre de risquer une entame offensive contre un chelem à la couleur avec une reprise de main certaine ou probable.
- x x 61° Oublier d'entamer son singleton dans un contrat à la couleur.
- x x 62° Entamer pour couper alors qu'on est long à l'atout.
- x x x 63° Entamer d'un gros honneur troisième autre que l'as dans la couleur du partenaire.
- x 64° Craindre d'entamer d'un as contre un chelem hasardeux.

- x 65° Méconnaître le caractère indicatif d'un contre Lightner contre un chelem.
- x x x 66° Redouter d'entamer dans la couleur du partenaire à Sans Atout sous prétexte que l'adversaire la contrôle.
- x x 67° Entamer pour soi à Sans Atout dans une mauvaise couleur sans reprise de main.
- x x 68° Entamer d'un gros honneur dans une couleur creuse sans reprises de main à Sans Atout.
- x 69° Négliger d'entamer d'un as contre un 3 SA hasardeux.

La carte à fournir

- x x x 70° Faire une impasse abusive sur le partenaire.
- x x x 71° Oublier de débloquer un gros honneur court sur l'entame du partenaire.
- x x 72° Couper trop tôt les communications avec le partenaire.
- x x 73° Jeter une dame seconde sur l'entame de l'as (ou du roi) à la couleur.
- x x 74° Rejouer dans la couleur d'entame alors que celle-ci n'a manifestement aucun avenir.
- x 75° Bloquer une couleur à Sans Atout.
- x x 76° Négliger de rejouer atout lorsque le partenaire n'a pu le faire à l'entame.

La contre-attaque

- x x 77° Contre-attaquer sans nécessité sous un roi, sous une dame ou sous un valet non accompagnés vers un valet ou un 10 du mort.
- x x x 78° Rejouer sans nécessité dans une couleur maniée par le déclarant.
- x x x 79° Rejouer coupe et défausse par suite d'un mauvais compte de main, la parité en flanc.
- x x 80° Oublier de tirer ses levées maîtresses avant un jeu de surcoupe (ou d'uppercut) défensif.
- x x 81° Négliger la possibilité de promouvoir un atout de son camp par uppercut.
- x 82° Méconnaître une manœuvre de « Buffalo » en flanc.
- x x 83° Méconnaître un appel de préférence.
- x x 84° Offrir au déclarant une perdante sur perdante.
- x 85° Oublier de « tuer le mort ».

Bien défendre

- x x x 86° Mettre spontanément un honneur sur une petite carte lorsque le déclarant joue vers une fourchette visible au mort sous prétexte que de toute manière il fera l'impasse.
- x x x 87° Prendre prématurément avec un honneur et libérer une couleur promise à l'enterrement.
- x x 88° Omettre de couvrir un petit honneur court avec un honneur long accompagné.
- x x 89° Couvrir le premier de deux honneurs collés apparents au mort.
- x x x 90° Esquicher un honneur avec l'as second.
 - x 91° Oublier de plonger en seconde position à Sans Atout avec l'as ou le roi pour affranchir en priorité la couleur d'entame du partenaire.
- x x 92° Surcouper prématurément avec un gros honneur accompagné du 10 ou du 9.
 - x 93° Craindre de se débloquer pour éviter une mise en main finale.
 - x 94° Craindre de sécher un roi ou raccourcir une dame pour se défendre contre un squeeze automatique.
- x x 95° Etouffer un as dans un contrat à la couleur.
- x x 96° Donner la levée de gain lorsque le déclarant cherche manifestement à la voler, alors qu'il n'attaque pas une couleur autonome visible au mort ou implicite dans sa main.
- x x x 97° Couper dans le vide.
 - x 98° Se défausser dans une couleur menaçante avec une garde apparemment lointaine.
- x x x 99° Appeler dans une couleur puis la dégarnir.
- x x 100° Se défausser maladroitement dans une couleur et afficher ainsi l'honneur manquant dans la main du partenaire.

Entamer sous un As à la couleur.

	♠ 7 4 3										
	♥ 8 5										
	♦ R 10 6 4										
	♣ R 10 9 2										
♠ A D V 9 6	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 8 5
	N										
O		E									
	S										
♥ R 10 4		♥ A D V 9 2									
♦ V 8 7		♦ D 5									
♣ 6 5		♣ A D V 4									
	♠ R 10 2										
	♥ 7 6 3										
	♦ A 9 3 2										
	♣ 8 7 3										

O : donneur
EO : vulnérables
Tournoi par paires

S	O	N	E
			1 ♥
—	1 ♠	—	2 ♣
—	2 ♦	—	3 SA
—	4 ♥	—	—
—			

Ce qui s'est passé

Tournoi du dimanche. En Est-Ouest, les deux premières séries au verbe agressif de la donne 36. En Sud, un joueur tout ce qu'il y a de plus moyen et bien décidé à le rester... Le voici à l'entame avec un choix entre atout dans le cas où le partenaire accroche les Trèfles, et Carreau pour prendre des levées immédiates. Justement inquiet pour ce Roi de Pique présumé mal placé, il opte pour Carreau et croit ruser en attaquant sous l'As. Depuis le temps qu'il joue, il n'a pas encore compris combien ce type d'entame est aventureux.

Son partenaire fournit correctement le 10; il est des cas où l'impasse sur le partenaire est obligatoire (donne 70) et le déclarant, ébahi mais ravi, fait sa Dame. Deux minutes plus tard, il aligne treize levées grâce à des répartitions favorables et à l'heureux placement des Rois noirs, rejoignant ceux qui, n'ayant pas reçu l'entame Carreau, ont réalisé le grand chelem. Excellent coup pour Est-Ouest qui se gaussent ostensiblement de leurs adversaires en quittant la table...

Ce qui aurait dû se passer

L'entame Carreau paraît en effet indiquée pour prendre deux ou trois levées immédiates et c'est bien sûr de l'As qu'il faut entamer. Il y a deux chances sur trois pour que le Roi soit au mort ou chez le partenaire et s'il est chez le déclarant, il peut être sec...

Et puis, songez à votre réputation si par malheur (!) le vôtre détient le roi second et vous redonne la main pour ensuite couper... Vous aurez grand mal à justifier votre entame auprès des adversaires et de l'arbitre.

Les exceptions à cette règle :

1° Avec une chicane, pour tenter de donner la main au partenaire, particulièrement dans une couleur fittée, si vous pensez que l'adversaire y est singleton ou dans l'espoir de communiquer deux fois s'il est doubleton. La hauteur de la carte d'entame peut même servir d'appel de préférence. Ainsi, dans un contrat à Cœur, avec A V 8 6 2 à Pique, entamez du 2 si vous coupez Trèfle et du 8 si vous coupez Carreau (donne 83).

2° Lorsque les adversaires ont montré tous deux une main régulière, on peut se risquer à entamer sous un as en espérant Roi / Valet au mort et la Dame chez le partenaire, particulièrement en duplicate où la surlevée compte peu. Il s'agit là de coups brillants, réservez-les pour l'instant aux champions.

A la couleur, il est le plus souvent désastreux d'entamer sous un As ; vous risquez de tromper le partenaire, de ne jamais revoir votre As ou de donner au déclarant un Roi sec.

Craindre d'entamer atout lorsque le répondant n'a donné qu'une tiède préférence pour la première couleur de l'ouvreur.

♠ 10 6 ♥ D V 7 5 ♦ R 7 6 5 2 ♣ V 4	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ A D V 5 2 ♥ 6 4 ♦ A 8 ♣ A 10 6 5
	N										
O		E									
	S										
	♠ R 8 3 ♥ 10 8 3 ♦ D V 10 ♣ R D 9 2										

E : donneur
T : vulnérables
Tournoi par paires

S	O	N	E
—	1 SA	—	1 ♠
—	2 ♠	—	2 ♣
—	—	—	—

Ce qui s'est passé

Tournoi de club ; en Sud, notre éternel joueur moyen dont il est maintenant temps de compléter le portrait. Qu'il joue depuis trois ou trente ans, qu'il soit junior ou octogénaire, le sexe, l'âge et le temps ne font rien à l'affaire. Ce qui le caractérise avant tout, c'est la paresse : méconnaissance des bases fondamentales par insuffisance de travail personnel, manque d'application dans l'analyse des informations reçues, défaut de concentration et de mémorisation, répugnance à se fatiguer dans la tenue d'un raisonnement simple et logique. Viennent ensuite une pauvreté d'imagination, un esprit d'économie générateur de blocages stupides, la prise de risques à contretemps, une propension aux hésitations révélatrices et une absence de volonté de gagner. En fait, le hasard est son meilleur allié, oh combien fragile et, « le plus clair de son temps, il le passe à l'obscurcir ».

Ici, nous avons affaire à un paresseux économe sans imagination. Après cette timide préférence adverse pour les Piques, il entame sans réfléchir Carreau, de la Dame. Le déclarant prend en main et joue Trèfle vers le Valet pour ouvrir sa coupe. Toujours soucieux de sauver ce Roi de Pique pourtant imprenable, Sud ressort Cœur pour le Roi de Nord qui joue enfin atout. C'est de toute manière trop tard, Est se garde bien de faire l'impasse, coupe un Trèfle et assure huit levées (quatre atouts, As / Roi de Carreau / As de Trèfle et une coupe) pour une excellente note. « Si j'avais attaqué Cœur, vous auriez pu rejouer Pique... » L'idée ne vient même pas à notre médiocre qu'il pouvait lui-même attaquer atout, le partenaire n'ayant pas forcément l'As de Cœur.

Ce qui aurait dû se passer

Tenant solidement les Trèfles, un joueur attentif n'a aucun mal à entamer petit Pique sous un Roi qu'il reverra plus tard. Sachant qu'il ne peut plus couper le moindre Trèfle, le déclarant, au mort par le 10 de Pique, n'a plus que deux chances de gain : trouver le Roi de Pique troisième en Nord (peu probable) ou les honneurs Cœurs bien placés. Il opte logiquement pour la deuxième solution, rentre en main à l'As de Pique, joue Cœur vers Dame / Valet, reprend la main à l'As de Carreau et rejoue Cœur ; mais rien ne marche. Notons que Nord doit éviter de donner le troisième tour de Cœur qui priverait son partenaire d'une carte de sortie car, après élimination complète des autres couleurs, le déclarant jouerait en dernier ressort Trèfle vers son valet qu'il débloquerait sous la Dame et Sud devrait livrer une levée.

Lorsque l'ouvreur est bicolore et quand le mort n'a donné qu'une préférence plus ou moins franche pour la première couleur, il est presque toujours bon d'entamer atout, même sous un honneur, même souvent d'un singleton et ce d'autant plus que vous tenez solidement la deuxième couleur de l'ouvreur.

Craindre d'entamer atout lorsque l'adversaire va probablement procéder à un jeu de double coupe.

<p>♠ R 10 8 7 ♥ A D 10 2 ♦ 7 ♣ A V 10 6</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ A D V 9 ♥ R 4 ♦ R D 8 4 2 ♣ 4 3</p>
N					
O E					
S					
<p>♠ 6 4 3 2 ♥ 8 7 5 ♦ A V 10 6 ♣ 8 2</p>					

<p>O : donneur T : vulnérables Duplicate</p>			
S	O	N	E
—	1 ♣	—	1 ♦
—	1 ♥	—	2 ♠
—	3 ♠	—	4 ♦
—	4 ♥	—	4 SA
—	5 ♠	—	6 ♠
—	—	—	—

Ce qui s'est passé

Mais que faisait donc Sud pendant les enchères de ce duplicate Honneur ? Il somnolait. C'est pourtant un moment important et ce désintéressement, courant à faible niveau, permet souvent aux joueurs expérimentés d'en tirer d'agréables inférences. Totalement hébété, il entame du 8 de Trèfle dans la « forte du mort » et l'affaire est vite réglée : trois coups de Cœur pour défausser un Trèfle, Carreau pour la Dame et l'As de notre Cagnard qui se réveille enfin et joue atout... trop tard. Un Trèfle, un Carreau, trois Cœurs, quatre atouts d'une main et trois coupes de l'autre font douze levées ; 1 430 et peut-être 17 points pour l'adversaire car...